
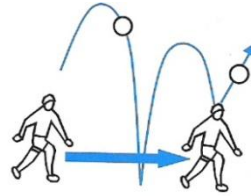
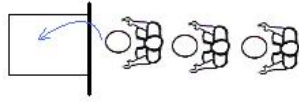

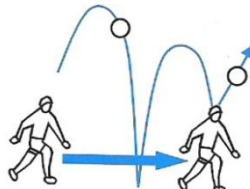
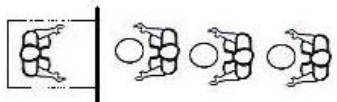
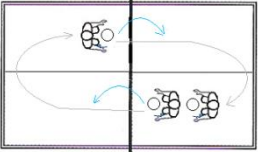


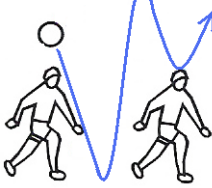
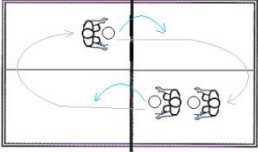
Objectif Général	Objectif Opérationnel	Organisation	Déroulement/Consignes	Variantes, régulations, évolutions
Prise de contact	<ul style="list-style-type: none"> - Présentation - Règles de fonctionnement 	Tous les élèves sont regroupés	<ul style="list-style-type: none"> - Respect du matériel (ballons : on ne s'appui pas dessus...; plots : on les replace si déplacés...) - Respect des autres : lors des rassemblements, on se regroupe rapidement, et on bloque le ballon sous le bras ou à 2 mains... 	
Découverte	- Être capable d'attraper le ballon	<ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon par enfant - zone de jeu à définir 	Lancer le ballon en l'air à 2 main le plus haut Possible, taper des mains et le rattraper avant le 3 ^{ème} rebond. Taper 1 fois de plus dans les mains à chaque réussite. Le ballon part - entre les genoux - du front 	-Pendant que le ballon est en l'air, taper dans les mains devant et derrière en alternant à chaque fois.
Évaluation des acquis	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtrise de son émotivité (<i>ne pas avoir peur de jouer le ballon</i>) - Lire le point de chute du ballon 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon par enfant - zone de jeu à définir 	Lancer le ballon en l'air, le laisser rebondir, faire une tête et le rattraper avant le 3 ^{ème} rebond. Chaque réussite vaut 1 point si attraper après 1 rebond, 2 points si attraper sans rebond. Réussir à avoir 10 points 	<ul style="list-style-type: none"> - faire 2 têtes - jouer le ballon avec l'épaule (ou le genou...).
	- Connaître les règles essentielles du volley-ball	Tous les élèves sont regroupés	<ul style="list-style-type: none"> - De quoi avons nous besoins pour jouer au volley-ball ? : ballon, joueurs, filet, terrain, règles - Quel est le but du volley-ball ? : faire passer le ballon par dessus le filet pour le faire tomber dans le terrain adverse. 	
Découverte de l'espace de jeu	- Être capable d'envoyer le ballon par-dessus le filet pour le faire tomber dans le terrain adverse	<ul style="list-style-type: none"> - filet à 1m70 - 1m80 - terrain 3m x 4m (la x long) - 4-5 joueurs par terrain avec 1 ballon chacun. 	Lancer le ballon par-dessus le filet pour le faire tomber dans le terrain adverse. Si le ballon passe le filet, le joueur marque 1 point. Si le ballon passe le filet et tombe dans le terrain adverse, le joueur marque 2 points. Le joueur récupère son ballon et se place derrière la file indienne 	Le ballon part : <ul style="list-style-type: none"> - entre les genoux - du front Faire reculer le lieux de lancement

Objectif Général	Objectif Opérationnel	Organisation	Dérroulement/Consignes	Variantes, réglementations, évolutions
Motricité, Manipulation	<ul style="list-style-type: none"> - Être adroit avec le ballon - coordonner ses mouvements 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon par enfant - zone de jeu à définir 	<p>Ballon « au genou », envoyer le ballon en l'air, puis toucher le pied droit avec la main gauche puis rattraper le ballon avant le 3ème rebond. 1pts si attraper après 1 rebond, 2 points si attraper sans rebond. Réussir à avoir 20 points. Idem ballon au front puis faire l'inverse : main gauche touche pied droit.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> -idem derrière - idem MD-PG et MG-PD avant attraper
	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtrise de son émotivité (<i>ne pas avoir peur de jouer le ballon</i>) - Lire le point de chute du ballon 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon par enfant - zone de jeu à définir 	<p>Lancer le ballon en l'air, le laisser rebondir, faire une tête et le rattraper avant le 3ème rebond. Chaque réussite vaut 1 point si attraper après 1 rebond, 2 points si attraper sans rebond. Réussir à avoir 10 points</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - faire 2 têtes - jouer le ballon avec l'épaule (ou le genou, les 2 épaules...).
Participer à des matchs	<ul style="list-style-type: none"> - Être capable d'envoyer le ballon par-dessus le filet pour le faire tomber dans le terrain adverse 	<ul style="list-style-type: none"> - filet à 1m70 - 1m80 - terrain 3m x 4m (la x long) - 4-5 joueurs par terrain avec 1 ballon chacun et un joueur sans ballon dans le camp adverse 	<p>Lancer le ballon par-dessus le filet pour le faire tomber dans le terrain adverse. L'adversaire doit empêcher le joueur de gagner un point en attrapant le ballon. Si le ballon passe le filet et tombe dans le terrain adverse, ou l'adversaire rattrape mal le ballon, le joueur marque 1 points. Le joueur qui a lancé prend la place du défenseur. Le défenseur récupère le ballon et va se placer dans la file indienne</p> 	<p>Le ballon part :</p> <ul style="list-style-type: none"> - entre les genoux - du front <p>Faire reculer le lieux de lancement</p> <p>Le défenseur se place sur une ligne de côté (ligne de fond, juste derrière le filet...), et ne peut se déplacer qu'une fois que l'attaquant ait lancé son ballon</p> <p>OU envoyer le ballon?</p>

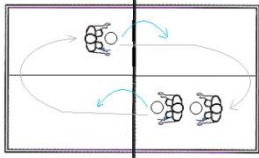
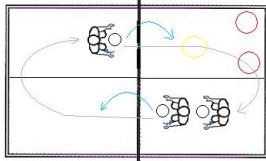
Séance 3 : Maîtrise du ballon (lancer, attraper), situation référence 1

Objectif Général	Objectif Opérationnel	Organisation	Déroulement/Consignes	Variantes, régulations, évolutions
Manipulation	Être capable d'envoyer le ballon par-dessus le filet	<ul style="list-style-type: none"> -filet à 1m70 - 1m80 - terrain 3m x 4m (la x long) -1 ballon par enfant 	<p>Lancer le ballon par dessus le filet et l'attraper avant le 2^{ème} rebond 1 points si attrapé avant le 2^{ème} rebond, 2 points si attrapé sans rebond.</p> <p>Lancer « ballon aux genoux » d'un côté du terrain et « ballon au front » de l'autre</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - s'équilibrer avec un appui légèrement en avant de l'autre - lancer le plus loin possible et attraper le ballon au dessus de la tête
Participer à des matchs	<ul style="list-style-type: none"> - s'opposer individuellement dans le but du volley-ball - arbitrer 	<ul style="list-style-type: none"> - situation de référence 1 - 3 joueurs par terrain : 1 arbitre et 1 joueur de chaque côté du filet - Montante-descendante 	<p>Envoyer le ballon (front ou genoux) par dessus le filet pour le faire tomber dans le terrain adverse.</p> <p>Le ballon est attrapé puis renvoyé (front ou genoux). Le ballon ne peut être bloqué plus de 2 secondes (ballon brûlant).</p> <p>Le joueur qui a perdu le point prend la place de l'arbitre</p> <p>Le joueur arrivant engage.</p> <p>Match en 8 points</p>	Faire asseoir les enfants après chaque match pour réguler le système montante-descendante

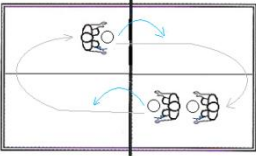
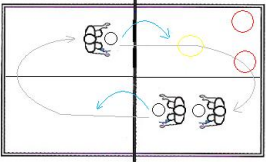
Séance 4 : Maîtrise du ballon (lancer, attraper),, situation référence 1

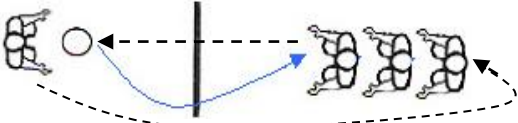
Objectif Général	Objectif Opérationnel	Organisation	Déroulement/Consignes	Variantes, régulations, évolutions
Motricité	<ul style="list-style-type: none"> - Être adroit avec le ballon - coordonner ses mouvements 	<ul style="list-style-type: none"> -1 ballon par enfant - zone de jeu à définir 	<p>Le ballon est tenu au dessus de la tête, le frapper au sol à 2 mains pour le faire rebondir, faire une tête et le rattraper avant qu'il ne touche le sol. En réussir 10</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - toucher son pied gauche avec sa main droite devant et toucher son pied droit avec sa main gauche devant avant d'attraper le ballon. - idem derrière
Manipulation	Être capable d'envoyer le ballon par-dessus le filet	<ul style="list-style-type: none"> -filet à 1m70 - 1m80 - terrain 3m x 4m (la x long) -1 ballon par enfant 	<p>Lancer le ballon par dessus le filet et l'attraper avant le 2^{ème} rebond 1 points si attrapé avant le 2^{ème} rebond, 2 points si attrapé sans rebond.</p> <p>Lancer « ballon aux genoux » d'un côté du terrain et « ballon au front » de l'autre</p> 	<ul style="list-style-type: none"> -Attraper le ballon au-dessus de la tête, entre les jambes... -Lancer le plus loin possible - s'équilibrer avec un appui légèrement en avant de l'autre
Participer à des matchs	<ul style="list-style-type: none"> - s'opposer individuellement dans le but du volley-ball - arbitrer 	<ul style="list-style-type: none"> - situation de référence 1 - 3 joueurs par terrain : 1 arbitre et 1 joueur de chaque côté du filet - Montante-descendante 	<p>Envoyer le ballon (front ou genoux) par dessus le filet pour le faire tomber dans le terrain adverse.</p> <p>Le ballon est attrapé puis renvoyé (front ou genoux). Le ballon ne peut être bloqué plus de 2 secondes (ballon brûlant).</p> <p>Le joueur qui a perdu le point prend la place de l'arbitre Le joueur arrivant engage.</p> <p>Match en 8 points</p>	

Séance 5 : Maîtrise du ballon (LFPH : Lancé-Frappé passe Haute), situation référence 1

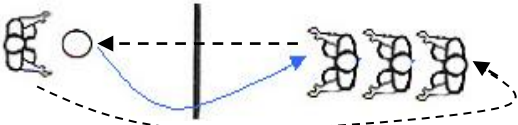
Objectif Général	Objectif Opérationnel	Organisation	Déroulement/Consignes	Variantes, réglementations, évolutions
Manipulation	Être capable d'envoyer le ballon par-dessus le filet en LFPH	-filet à 1m70 - 1m80 - terrain 3m x 4m (la x long) -1 ballon par enfant	Lancer le ballon en LFPH par dessus le filet et l'attraper avant le 2 ^{ème} rebond Lancer le plus loin possible 	-Attraper le ballon au-dessus de la tête, entre les jambes... - s'équilibrer avec un appui légèrement en avant de l'autre
Manipulation	Être capable d'envoyer le ballon par-dessus le filet en LFPH	-filet à 1m70 - 1m80 - terrain 3m x 4m (la x long) -1 ballon par enfant	Lancer le ballon en LFPH par dessus le filet - d'un côté l'attraper = 1 point - de l'autre côté, viser les cible : cible jaune = 1 point, cible rouge = 2 point . 	-s'équilibrer avec un appui légèrement en avant de l'autre - frapper le ballon au dessus des yeux
Participer à des matchs	- s'opposer individuellement dans le but du volley-ball - arbitrer	- situation de référence 1 - 3 joueurs par terrain : 1 arbitre et 1 joueur de chaque côté du filet - Montante-descendante	Envoyer le ballon (LFPH, front ou genoux) par dessus le filet pour le faire tomber dans le terrain adverse. Le ballon est frappé à 2 mains ou attrapé puis renvoyé (front ou genoux ou LFPH). Le ballon ne peut être bloqué plus de 2 secondes (ballon brûlant). Le joueur qui a perdu le point prend la place de l'arbitre Le joueur arrivant engage. Si renvoi en LFPH et gain de l'échange alors = 2 points Match en 8 points	NB : tactique/stratégie de jeu : Où envoyer le ballon ???

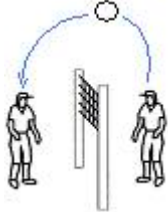
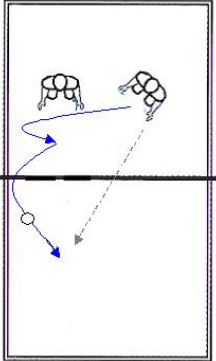
Séance 6 : Maîtrise du ballon (LFPH : Lancé-Frappé passe Haute), situation référence 1

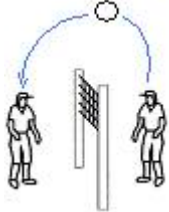
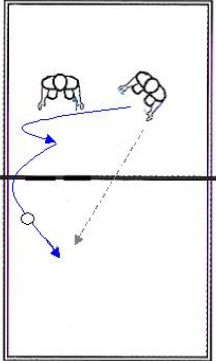
Objectif Général	Objectif Opérationnel	Organisation	Déroulement/Consignes	Variantes, régulations, évolutions
Manipulation	Être capable d'envoyer le ballon par-dessus le filet en LFPH	-filet à 1m70 - 1m80 - terrain 3m x 4m (la x long) -1 ballon par enfant	Lancer le ballon en LFPH par dessus le filet et l'attraper avant le 2 ^{ème} rebond Lancer le plus loin possible 1 point si passe le filet mais pas dans le terrain 2 points si attrapé avant 2 ^{ème} rebond 3 points si attrapé sans rebond 1 ^{er} joueur à 40 points 	-Attraper le ballon au-dessus de la tête, entre les jambes... - s'équilibrer avec un appui légèrement en avant de l'autre
Manipulation	Être capable d'envoyer le ballon par-dessus le filet en LFPH	-filet à 1m70 - 1m80 - terrain 3m x 4m (la x long) -1 ballon par enfant	Lancer le ballon par dessus le filet d'un côté, au front viser les cible : cible jaune = 1 point, cible rouge = 2 point - De l'autre, LFPH, et l'attraper = 1 point 1 ^{er} joueur à 40 points 	-s'équilibrer avec un appui légèrement en avant de l'autre - frapper le ballon au dessus des yeux
Participer à des matchs	- s'opposer individuellement dans le but du volley-ball - arbitrer	- situation de référence 1 - 3 joueurs par terrain : 1 arbitre et 1 joueur de chaque côté du filet - Montante-descendante	Envoyer le ballon (LFPH, front ou genoux) par dessus le filet pour le faire tomber dans le terrain adverse. Le ballon est frappé à 2 mains ou attrapé puis renvoyé (front ou genoux). Le ballon ne peut être bloqué plus de 2 secondes (ballon brûlant). Le joueur qui a perdu le point prend la place de l'arbitre Le joueur arrivant engage. <u>Si renvoi en LFPH et gain de l'échange alors = 2 points</u> Match en 10 points	NB : tactique/stratégie de jeu : Où envoyer le ballon ???

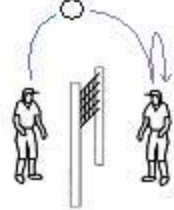
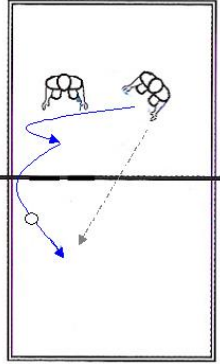
Objectif Général	Objectif Opérationnel	Organisation	Déroulement/Consignes	Variantes, régulations, évolutions
Manipulation	Être adroit avec le ballon en passe haute	<ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon pour 4 ou 5 enfants - 1 joueur d'un côté du filet (2m de hauteur) les autres de l'autre côté en file indienne 	<p>Le joueur porteur du ballon envoi le ballon en passe haute à son partenaire puis va se placer derrière la file indienne. Le partenaire attrape la ballon puis va en dans le camps de l'autre côté du filet pour envoyer à son tour le ballon au partenaire suivant de la file indienne</p> <p>Le ballon est tenu à 2 mains puis lancé vers le front puis frappé avec les doigts .</p> <p>1 point pour l'équipe chaque fois que le ballon passe au dessus du filet (sans le toucher)</p> <p>En réussir 20</p>  <p><i>Cf fiche technique lancé-frappé passe haute</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - imposer un lieu pour envoyer le ballon. - Le partenaire attrape le ballon
Participer à des matchs	<ul style="list-style-type: none"> - Coopérer à 2 - Être adroit avec le ballon 	<ul style="list-style-type: none"> - situation de référence 2 - terrain 3m x 4m (la x long) - 6 joueurs par terrain : 2 joueurs de chaque côté du filet (1 dans le terrain, l'autre derrière la ligne de fond) et 2 arbitres - « qui perd joue » 	<p>Envoyer le ballon par dessus le filet pour le faire tomber dans le terrain adverse.</p> <p>Le ballon est frappé à 2 mains ou attrapé puis renvoyé (front ou genoux ou LFPH). Le ballon ne peut être bloqué plus de 2 secondes (ballon brûlant).</p> <p>Après chaque renvoi, laisser la place à son partenaire pour lui permettre de jouer. Les joueurs jouent chacun leur tour</p> <p>Engagement à l'équipe qui a marqué le point ou qui arrive sur le terrain.</p> <p>Match en 10 points</p>	<p>NB : tactiquement il faut essayer de prendre les adversaires de vitesse (pendant leur changement)</p> <p>-Si renvoi à 2 mains sans attraper ou attraper puis LFPH et gain de l'échange alors = 2 points</p>

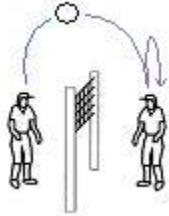
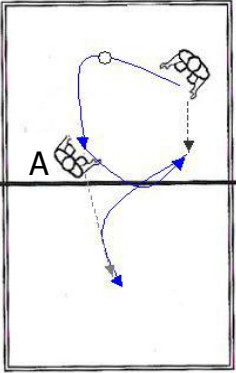
Séance 8 : Maîtrise du ballon (LFPH : Lancé-Frappé Passe Haute), Coopération, situation référence 2

Objectif Général	Objectif Opérationnel	Organisation	Déroulement/Consignes	Variantes, régulations, évolutions
Manipulation	Être adroit avec le ballon en passe haute	<ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon pour 4 ou 5 enfants - 1 joueur d'un côté du filet (2m de hauteur) les autres de l'autre côté en file indienne 	<p>Le joueur porteur du ballon envoie le ballon en passe haute à son partenaire puis va se placer derrière la file indienne. Le partenaire attrape le ballon puis va en dans le camps de l'autre côté du filet pour envoyer à son tour le ballon au partenaire suivant de la file indienne</p> <p>Le ballon est tenu à 2 mains puis lancé vers le front puis frappé avec les doigts .</p> <p>1 point pour l'équipe chaque fois que le ballon passe au dessus du filet (sans le toucher)</p> <p>En réussir 20</p>  <p><i>Cf fiche technique lancé-frappé passe haute</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le partenaire attrape le ballon - le ballon est attrapé entre les genoux -Le ballon est attrapé au dessus de la tête - faire un contrôle avant (frapper le ballon à 2 mains) d'attraper le ballon
Participer à des matchs	<ul style="list-style-type: none"> - Coopérer à 2 - Être adroit avec le ballon 	<ul style="list-style-type: none"> - situation de référence 2 - terrain 3m x 4m (la x long) - 6 joueurs par terrain : 2 joueurs de chaque côté du filet (1 dans le terrain, l'autre derrière la ligne de fond) et 2 arbitres - « qui perd joue » 	<p>Envoyer le ballon par dessus le filet pour le faire tomber dans le terrain adverse.</p> <p>Le ballon est frappé à 2 mains ou attrapé puis renvoyé (front ou genoux ou LFPH). Le ballon ne peut être bloqué plus de 2 secondes (ballon brûlant).</p> <p>Après chaque renvoi, laisser la place à son partenaire pour lui permettre de jouer. Les joueurs jouent chacun leur tour</p> <p>Engagement à l'équipe qui a marqué le point ou qui arrive sur le terrain.</p> <p>Match en 10 points</p>	<p>NB : tactiquement il faut essayer de prendre les adversaires de vitesse (pendant leur changement)</p> <p>-Si renvoi à 2 mains sans attraper ou attraper puis LFPH et gain de l'échange alors = 2 points</p>

Objectif Général	Objectif Opérationnel	Organisation	Déroulement/Consignes	Variantes, régulations, évolutions
Manipulation	- Être capable d'envoyer le ballon en lancé-frappé passe haute (LFPH)	-1 ballon pour 2 - 1 joueur de chaque coté du filet	Envoyer le ballon en LFPH au partenaire. Le partenaire récupère le ballon et le renvoi a son tour en LFPH. En réussir 20 	-Le ballon doit être attraper - le ballon est frappé à 2 main avant d'être attraper
Coopération	Être capable de de jouer avec son partenaire comme relais pour renvoyer la balle dans le camps adverse	- 1 ballon par équipe de 2 enfants - 2 à 3 équipes par terrain - chaque équipe joue chacune à son tour	2 joueurs sont dans le camp d'un même terrain. Le joueur porteur du ballon, fait une passe (au genou ou LFPH) à son partenaire, qui lui cherche à renvoyer directement le ballon à 2 mains par dessus le filet dans le camp adverse. Si le ballon passe le filet = 1 point Si le ballon passe le filet et tombe dans le terrain = 2 points 	- comment envoyer le ballon ? : <u>Haut</u> (laisser du temps au partenaire) - où envoyer le ballon ? : <u>devant le partenaire</u> (le partenaire n'aura plus qu'à pousser le ballon en avançant) Si le ballon passe le filet et est attrapé par le partenaire dans le terrain = 3 points
Participer à des matchs	- Coopérer à 2	-situation de référence 3 - filet à 2m10 - 2m20 - terrain 4.5m x 4,5m - 4 joueurs par terrain : 2 joueur de chaque côté du filet, - « qui perd joue »	Envoyer le ballon par dessus le filet pour le faire tomber dans le terrain adverse. Le ballon est frappé à 2 mains ou attrapé puis renvoyé (front ou genoux ou LFPH). Le ballon ne peut être bloqué plus de 2 secondes (ballon brûlant). Engagement à l'équipe qui a marqué le point ou qui arrive sur le terrain. Si le ballon est frappé ou renvoyé en LFPH et gain de l'échange alors = 2 points Match en 10 points	Les joueurs sont obligés de frapper le ballon ou de le renvoyer en LFPH

Objectif Général	Objectif Opérationnel	Organisation	Déroulement/Consignes	Variantes, régulations, évolutions
Manipulation	- Être capable d'envoyer le ballon en lancé-frappé passe haute (LFPH)	-1 ballon pour 2 - 1 joueur de chaque coté du filet	Envoyer le ballon en LFPH au partenaire qui doit l'attraper pour que l'équipe marque 1 point Le partenaire renvoi ensuite le ballon en LFPH. Obtenir 20 points 	- le ballon est attrapé au dessus de la tête -le ballon est frappé à 2 main avant d'être attraper
Coopération	Être capable de de jouer avec son partenaire comme relais pour renvoyer la balle dans le camps adverse	- 1 ballon par équipe de 2 enfants - 2 à 3 équipes par terrain - chaque équipe joue chacune à son tour	2 joueurs sont dans le camp d'un même terrain. Le joueur porteur du ballon, fait une passe (au genou ou LFPH) à son partenaire, qui lui cherche à renvoyer directement le ballon à 2 mains par dessus le filet dans le camp adverse. Si le ballon passe le filet = 1 point Si le ballon passe le filet et tombe dans le terrain = 2 points Si le ballon passe le filet et est attrapé dans le terrain = 3 points 	- comment envoyer le ballon ? : <u>Haut</u> (laisser du temps au partenaire) - où envoyer le ballon ? : <u>devant le partenaire</u> (le partenaire n'aura plus qu'à pousser le ballon en avançant) - Si le joueur frappe à 2 mains le ballon avant de l'attraper dans le terrain alors = 4 points
Participer à des matchs	- Coopérer à 2	-situation de référence 3 - filet à 2m10 - 2m20 - terrain 4.5m x 4,5m - 4 joueurs par terrain : 2 joueur de chaque côté du filet, - « qui perd joue »	Envoyer le ballon par dessus le filet pour le faire tomber dans le terrain adverse. Le ballon est frappé à 2 mains ou attrapé puis renvoyé (front ou genoux ou LFPH). Le ballon ne peut être bloqué plus de 2 secondes (ballon brûlant). Engagement à l'équipe qui a marqué le point ou qui arrive sur le terrain. Si le ballon est frappé ou renvoyé en LFPH et gain de l'échange alors = 2 points Match en 10 points	Les joueurs sont obligés de frapper le ballon ou de le renvoyer en LFPH

Objectif Général	Objectif Opérationnel	Organisation	Déroulement/Consignes	Variantes, régulations, évolutions
Manipulation	- Être capable d'envoyer le ballon en lancé-frappé passe haute (LFPH)	-1 ballon pour 2 - 1 joueur de chaque coté du filet	Envoyer le ballon en LFPH au partenaire qui doit frapper le ballon à 2 mains avant de l'attraper pour que l'équipe marque 1 point Le partenaire renvoi ensuite le ballon en LFPH. Obtenir 20 points 	- le ballon est attrapé au dessus de la tête - après le « contrôle », le ballon est renvoyé sans être attrapé
Coopération	Être capable de de jouer avec son partenaire comme relais pour renvoyer la balle dans le camps adverse	- 1 ballon par équipe de 2 enfants - 2 à 3 équipes par terrain - chaque équipe joue chacune à son tour	2 joueurs sont dans le camp d'un même terrain. Le joueur (A) porteur du ballon, fait une passe (au genou ou LFPH) à son Partenaire (B), qui lui cherche à renvoyer directement le ballon à 2 mains par dessus le filet dans le camp adverse. Si le ballon passe le filet = 1 point Si le ballon passe le filet et tombe dans le terrain = 2 points Si le ballon passe le filet et est attrapé par le partenaire dans le terrain = 3 points 	-Si le joueur (A) frappe à 2 mains le ballon avant de l'attraper dans le terrain alors = 4 points -Si le joueur (A) frappe à 2 mains le ballon et c'est le joueur (B) qui vient l'attraper dans le terrain alors = 5 points
Participer à des matchs	- Coopérer à 2	-situation de référence 3 - filet à 2m10 - 2m20 - terrain 4.5m x 4,5m - 4 joueurs par terrain : 2 joueur de chaque côté du filet, - « qui perd joue »	Envoyer le ballon par dessus le filet pour le faire tomber dans le terrain adverse. Le joueur qui engage un nouveau point, engage en faisant un pas depuis la ligne de fond. Engagement à l'équipe qui a marqué le point ou qui arrive sur le terrain. Le ballon est frappé à 2 mains ou attrapé puis renvoyé (front ou genoux ou LFPH). Le ballon ne peut être bloqué plus de 2 secondes (ballon brûlant). Si le ballon est frappé ou renvoyé en LFPH et gain de l'échange alors = 2 points. Match en 10 points	- L'engagement se fait en LFPH - Si le ballon est attrapé, le joueur doit obligatoirement le renvoyer en LFPH

Objectif Général	Objectif Opérationnel	Organisation	Déroulement/Consignes	Variantes, régulations, évolutions
Manipulation	- Être capable d'envoyer le ballon en lancé-frappé passe haute (LFPH)	-1 ballon pour 2 - 1 joueur de chaque coté du filet	Envoyer le ballon en LFPH au partenaire qui doit frapper le ballon à 2 mains avant de l'attraper pour que l'équipe marque 1 point Le partenaire renvoi ensuite le ballon en LFPH. Obtenir 20 points	 <p>- le ballon est attrapé au dessus de la tête - après le « contrôle », le ballon est renvoyé sans être attrapé</p>
Coopération	Être capable de de jouer avec son partenaire comme relais pour renvoyer la balle dans le camps adverse	- 1 ballon par équipe de 2 enfants - 2 à 3 équipes par terrain - chaque équipe joue chacune à son tour	2 joueurs sont dans le camp d'un même terrain. Le joueur porteur du ballon, fait une passe en LFPH à son partenaire, qui attrape et fait une passe (au genou ou LFPH) près du filet pour que son partenaire ait le temps de se déplacer pour pouvoir envoyer facilement le ballon à 2 mains dans le camps adverse. Si le ballon passe le filet = 1 point Si le ballon passe le filet et tombe dans le terrain = 2 points. Si le ballon passe le filet et est attrapé par le partenaire dans le terrain = 3 points	 <p>Pourquoi jouer en relais? Pour se rapprocher du filet et renvoyer plus facilement le ballon</p>
Participer à des matchs	- Coopérer à 2	-situation de référence 3 - filet à 2m10 - 2m20 - terrain 4.5m x 4,5m - 4 joueurs par terrain : 2 joueur de chaque côté du filet, - « qui perd joue »	Envoyer le ballon par dessus le filet pour le faire tomber dans le terrain adverse. Le joueur qui engage un nouveau point, engage en LFPH en faisant un pas depuis la ligne de fond. Engagement à l'équipe qui a marqué le point ou qui arrive sur le terrain. Le ballon est frappé à 2 mains ou attrapé puis renvoyé (front ou genoux ou LFPH). Le ballon ne peut être bloqué plus de 2 secondes (ballon brûlant). Si un joueur frappe le ballon a 2 main sur passe de son partenaire et gagne l'échange alors = 3 points Match en 10 points	-Si le ballon est attrapé, le joueur doit obligatoirement faire une passe au partenaire